Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN) e-ISSN : 2745 4053
Vol. 4 No 4, 2023 |pp: 4201-4206 | DOI : http://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i4. 1997

Pelatihan Keterampilan Desain UI/UX Bagi Karang Taruna dan Taman Bacaan Masyarakat Candiretno

[1)]Agista Sintia Dewi Adila*, [2)]Ismun Nisa Nadhifah
[1,2)] Pendidikan IPA, Universitas Tidar, Magelang, Indonesia
Email Corresponding: agista@untidar.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:
Keterampilan
Pelatihan
Desain UI/UX
Karang Taruna
Taman Bacaan Masyarakat

ABSTRAK

Keterampilan desain UI/UX yang mencakup antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna adalah elemen penting dalam pembuatan aplikasi dan situs web. Desainer UI bertanggung jawab untuk menciptakan tampilan yang menarik secara visual, sementara desainer UX fokus pada meningkatkan kepuasan pengguna melalui kemudahan penggunaan dan kenyamanan. Kolaborasi antara tim UI dan tim UX penting dalam pengembangan aplikasi dan situs web, dengan perangkat seperti Figma yang mendukung kerja tim secara real-time. Keterampilan dalam desain UI/UX sangat dibutuhkan dalam konteks bisnis saat ini, tetapi pelatihan dalam bidang ini belum tersedia di beberapa wilayah. Oleh karena itu, tim pengabdian Universitas Tidar menyelenggarakan pelatihan desain UI/UX bagi generasi muda. Peserta pelatihan berjumlah 13 orang yang berasal dari anggota karang taruna Candiretno dan Taman Bacaan Masyarakat (TBM). Metode yang digunakan selama pangabdian ini adlaah identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan yang terdiri dari penjelasan dan praktik langsung serta evaluasi. Peserta berkesempatan untuk mengembangkan keterampilan desain UI/UX dalam 6 kali pertemuan. Hasil pelatihan keterampilan desain UI/UX ini menunjukkan hasil yang baik karena peserta dapat mengembangkan prototype aplikasi.

Keywords:
Skill
Training
UI/UX design
Youth Organization
Reading Community Organization

ABSTRACT

UI/UX design skills that include user interface and user experience are essential elements in creating apps and websites. UI designers are responsible for creating a visually appealing appearance, while UX designers focus on increasing user satisfaction through ease of use and convenience. Collaboration between UI teams and UX teams is important in app and website development, with tools like Figma supporting real-time teamwork. Skills in UI/UX design are highly needed in today's business context, but training in this field is not yet available in some regions. Therefore, the Tidar University service team organizes UI/UX design training for the younger generation. There were 13 training participants who came from members of the Candiretno Youth Organization and the Reading Community Organization (TBM). The method used during this service is identification of needs, implementation of training consisting of explanations and direct practice and also evaluation. Participants have the opportunity to develop UI/UX design skills in 6 meetings. The results of this UI/UX design skills training showed good results because participants were able to develop application prototypes..

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

I. PENDAHULUAN

Peningkatan kesejahteraan sosial generasi muda dapat dilakukan dengan cara meningkatkan keterampilan para pemuda. Di zaman yang serba digital ini maka wawasan dan keterampilan digital merupakan keterampilan yang perlu diasah. Salah satu keterampilan tersebut adalah desain UI/UX (Ginting, dkk, 2023).

Desain UI/UX merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan (Iya, dkk, 2019). Desain UI mengacu pada visual suatu software, aplikasi, website tampak menarik dari segi tulisan, bentuk dan warna (Muhyidin, dkk., 2020; Angelina, dkk., 2022). Sedangkan desain UX mengacu pada kemudahan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan perangkat lunak (Ajie, dkk., 2019; Angelina, dkk., 2022). Sehingga desain UI dan

desain UX harus memiliki kesinambungan agar desain tampilan yang dibuat memudahkan, menarik dan memuaskan pengguna (Khasnah, dkk, 2023).

Berbagai macam tools desain telah dikembangkan, namun Figma merupakan salah satu tools desain UI/UX yang sering digunakan oleh para ahli. Hal ini dikarenakan Figma memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat dikerjakan bersama-sama karena berbasis cloud sehingga terbentuk komunikasi yang efektif diantara anggota tim UI dan UX (Pramudita, dkk., 2021). Sistem cloud memungkinkan anggota tim untuk mengerjakan satu proyek dari berbagai waktu dan tempat. Hal ini juga memudahkan dalam konsultasi keinginan klien karena klien dapat melihat secara real-time hasil desain yang diperbaiki sesuai keinginannya (Suryaningsih, dkk., 2020).

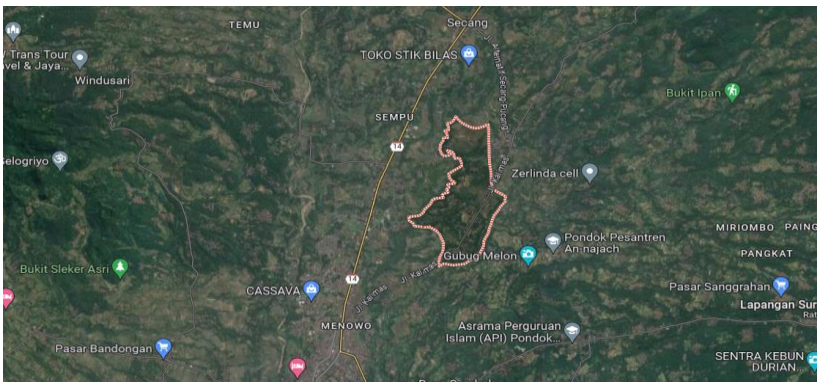
Di era digital ini keberadaan desain UI/UX semakin banyak dibutuhkan terutama dalam upaya mengembangkan platform aplikasi bisnis online (Avindra, dkk, 2021; Pramudita, dkk, 2021; Angelina, dkk, 2022). Tatanan platform aplikasi yang apik akan memberi kesan profesional dan nyaman saat digunakan. Kesan profesional dari tampilan sebuah aplikasi dapat meyakinkan konsumen bahwa platform e-commerce dan produk yang ditawarkan bagus dan dapat dipercaya. Selain e-commerce, pembuatan platform atau aplikasi yang apik juga dibutuhkan di berbagai bidang misalnya aplikasi android terkait coronavirus disease 2019 (COVID - 19) yang digunakan untuk mengupdate informasi, pencegahan penyebaran serta proses pelacakan (Pramudita, dkk, 2021), aplikasi layanan konsultasi Psikologi Online (Pratama, 2022) serta aplikasi novel komik (Suhaili, 2022). Berdasarkan tingkat kebutuhan desain platform dan aplikasi pada berbagai bidang maka dapat dipastikan bahwa kesempatan kerja di bidang desain UI/UX juga tinggi.

Kesempatan kerja di bidang desain UI/UX perlu diperkenalkan kepada masyarakat khususnya para pemuda. Dengan meningkatnya keterampilan pemuda dalam desain UI/UX maka akan meningkatkan perekonomian daerah. Ditambah lagi pekerjaan desainer UI/UX yang dapat dilakukan di berbagai waktu dan tempat memungkinkan para pemuda untuk mendapatkan pekerjaan baik dari dalam negeri maupun luar negeri namun dapat dikerjakan dari rumah.

Pada beberapa kesempatan, tim pengabdian Untidar melakukan survei pada daerah sekitar Untidar. Salah satu daerah tersebut adalah Desa Candiretno. Berdasarkan hasil survei Desa Candiretno memiliki karang taruna yang aktif dalam berbagai kegiatan desa dan anggota Taman Bacaan Masyarakat (TBM) "Literasi Dusunku" yang giat dalam melakukan berbagai kegiatan literasi. Namun, berdasarkan wawancara dengan ketua Karang Taruna dan TBM menyatakan bahwa para pemuda belum memiliki wawasan terkait pekerjaan digital khususnya desain UI/UX. Untuk itu, tim pengabdian Untidar melakukan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan desain UI/UX menggunakan Figma dengan tujuan untuk membekali pemuda Candiretno sebuah keterampilan yang dapat digunakan sebagai bekal mendapatkan pekerjaan digital.

II. MASALAH

Berdasarkan observasi dan wawancara, tim pengabdian menyimpulkan bahwa keterampilan digital pemuda Candiretno masih perlu ditingkatkan. Walaupun pemuda Candiretno melek teknologi menggunakan handphone namun mereka belum terbiasa menggunakan laptop sebagai sarana eksplorasi teknologi digital. Sedangkan pekerjaan digital membutuhkan tenaga kerja yang dapat menggunakan laptop agar pekerjaan cepat selesai. Selain itu selama wawancara didapatkan bahwa pemuda Candiretno masih awam dengan pekerjaan digital yang salah satunya adalah desain UI/UX.



Gambar 1. Peta Desa Candiretno

III. METODE

Metode yang digunakan pada program pengabdian ini ada beberapa tahapan yang mencakup identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi. Berikut langkah-langkah dalam metode pelaksanaan pengbadian ini:

1. Identifikasi kebutuhan

   Tim pengabdian melakukan survei awal guna mengidentifikasi kebutuhan pemuda di Desa Candiretno
2. Pelaksanaan pelatihan

   Berdasarkan hasil survei, pelatihan dirancang untuk meningkatkan keterampilan desain UI/UX pemuda Candiretno. Aktivitas pelatihan dilakukan dengan memberikan wawasan terkait pekerjaan digital, presentasi, tanya jawab, diskusi dan praktik secara langsung. Wawasan terkait pekerjaan digital diberikan agar peserta mendapatkan wawasan baru serta mendorong minat belajar peserta pelatihan. Presentasi diberikan untuk mengenalkan secara rinci desain UI/UX, fitur Figma, pembuatan wireframe aplikasi dan prototype aplikasi. Diskusi dan praktik dilakukan setelah penyampaian materi diberikan. Praktik dilakukan secara intensif melalui bimbingan dan penugasan pembuatan prototype aplikasi secara terstruktur.
3. Evaluasi

   Evaluasi dilakukan dengan memberi kesempatan kepada peserta untuk mengungkap pesan dan kesan selama pelatihan berlangsung.

Pelatihan keterampilan desain UI/UX dilaksanakan pada dua tempat yaitu Karang Taruna Desa Candiretno dan TBM “Literasi Dusunku”. Peserta pelatihan merupakan anggota karang taruna dan TBM yang masih duduk di bangku SMP, SMA dan perguruan tinggi dengan rentang usia 16 - 20 tahun. Jumlah peserta pelatihan desain UI/UX adalah 13 orang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di awal pertemuan, tim pengabdian Untidar memberikan beberapa pertanyaan terkait desain UI/UX dan figma. Berdasarkan hasil kuesioner didapatkan bahwa 100% peserta tidak mengetahui apa itu desain UI/UX dan kegunaan dari desain UI/UX. Namun mereka sudah sering menggunakan aplikasi seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, Shopee, Lazada, Tokopedia, Spotify, Gojek, Grab dan Mobile banking. Hasil kuesioner menyatakan 54% menyatakan bahwa tampilan aplikasi yang paling menarik adalah Instagram. 84,6% peserta juga menyatakan bahwa penggunaan dan tata letak tombol dari satu aplikasi dengan yang lainnya hampir sama sehingga memudahkan mereka dalam menggunakan aplikasi yang beredar di masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung peserta pelatihan telah menjadi konsumen dari hasil desain UI/UX. Namun, mereka belum memahami apa itu desain UI/UX serta apa pekerjaan yang dilakukan oleh seorang desainer UI/UX di era digital ini.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 6 kali pertemuan yang dilakukan tiap hari minggu. Materi pertemuan pertama adalah pengenalan lapangan pekerjaan digital ditujuan agar peserta tertarik dan mendapatkan wawasan betapa luasnya pekerjaan digital sekarang ini. Pekerjaan digital yang sering dijumpai yaitu data analyst, cybersecurity, digital marketer, software developer, social media specialist, mobile app developer, content marketing specialist, content writer dan designer UI/UX. Selain itu, peserta pelatihan juga dibekali wawasan bahwa mereka bisa bekerja dimana saja dan kapan saja dengan gaji yang relatif tinggi. Hal ini didukung dengan maraknya bekerja darimana saja, banyak pekerjaan yang bisa kita dapatkan dari luar negeri namun dapat dikerjakan di dalam negeri atau biasanya disebut remote.

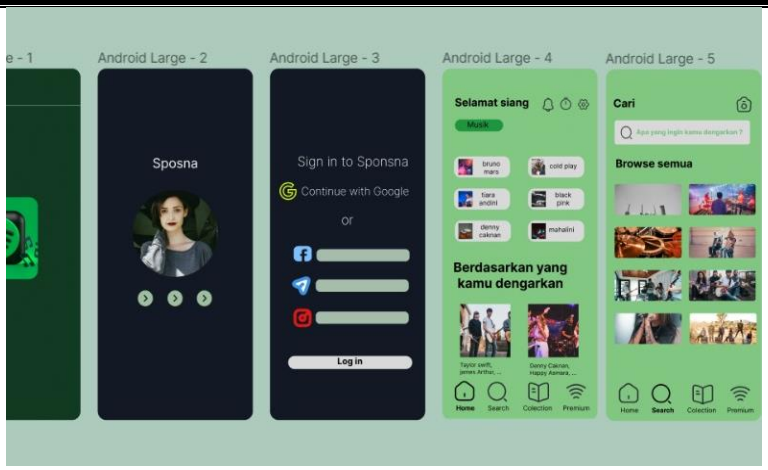
Gambar 2. Pemaparan pekerjaan digital

Materi pertemuan kedua adalah memberikan wawasan terkait desain UI/UX berupa penjelasan desain UI dan desain UX. Desain UI yang berfokus pada visual yang meliputi desain grafis, desain visual, warna, tipografi, dan tata letak (Khasnah, dkk, 2023). Sedangkan desain UX berfokus pada desain interaksi, wireframe, prototype, alur penggunaan aplikasi atau web yang berorientasi pada user (Sugihartono, dkk, 2022; Khasnah, dkk, 2023). Dalam penggunaannya desain UI dan UX merupakan hal yang tidak terpisahkan karena walau desain tampak menarik namun jika aplikasi/web yang dibuat susah digunakan maka aplikasi/web tidak akan digunakan kembali oleh pengguna/user. Begitu juga jika aplikasi/web yang dibuat mudah digunakan namun tampilannya kurang menarik maka user cepat merasa bosan untuk menggunakan aplikasi/web yang telah dikembangkan. Sehingga desain UI dan desain UX harus dipikirkan secara seimbang. Selain itu, tim pengabdian juga memberikan wawasan terkait *tools* yang dapat digunakan untuk mendesain UI/UX yaitu Sketch, Adobe XD, InVision, dan Figma. Tim pengabdian juga menjelaskan alasan menggunakan Figma saat memberikan materi desain UI/UX ke peserta pelatihan. Hal yang paling mendukung karena Figma berbasis web sehingga tidak membebani perangkat selain itu plugin ekosistem Figma juga kaya.

Pertemuan ketiga sampai keenam adalah pengembangan prototype aplikasi. Di mulai dengan memikirkan konten yang akan dibuat dalam aplikasi. Peserta pelatihan memilih beberapa konten yang diantaranya media sosial, aplikasi *e-commerce*, aplikasi pemutar musik dan aplikasi *e-money*. Setelah menentukan konten aplikasi, peserta mulai membuat wireframe untuk menentukan tata letak gambar, tulisan dan tombol yang dilanjutkan dengan mockup yaitu pemberian style, warna dan konten yang diinginkan sampai prototype aplikasi yang dibuat selesai.

Gambar 3. Pengembangan desain aplikasi

Pada pertemuan terakhir pelatihan, tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan angket menggunakan *google form*. Berdasarkan hasil angket didapatkan bahwa peserta telah memahami apa itu Figma dan cara menggunakan Figma sebagai alat bantu desain UI/UX. Selain itu, peserta pelatihan juga menyatakan kegembiraannya karena bisa mendesain aplikasi sendiri. Mereka merasa keterampilan kreativitasnya bertambah karena saat proses pembuatan mereka diminta untuk memikirkan tata letak, gambar, tulisan, tombol serta konten yang harus dimasukkan di aplikasi yang mereka kembangkan. Selama proses pembuatan aplikasi, mereka menjadi lebih peka terhadap aplikasi yang mereka gunakan.



Gambar 4. Hasil desain UI/UX salah satu peserta pelatihan

Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh peserta dan hasil desain aplikasi yang telah dibuat maka tim pengabdian dapat menyimpulkan bahwa pelatihan ketrampilan desain UI/UX berhasil. Hasil pengamatan selama pelatihan juga memperlihatkan hasil yang signifikan karena didapatkan beberapa peserta jarang menggunakan laptop sehingga kesulitan diawal pelatihan namun diakhir pelatihan terlihat peserta tersebut dapat menghasilkan prototype aplikasi. Selain itu, pelatihan ini juga telah melatihkan salah satu pekerjaan digital yang sangat dibutuhkan saat ini. Mereka dapat mengembangkan keterampilan desain dan dapat menjadikannya sebagai salah satu portofolio untuk mencari pekerjaan digital. Sehingga pelatihan ini telah memberikan kontribusi positif bagi pengembangan masyarakat desa khususnya bagi pemuda di Candiretno.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan keterampilan desain UI/UX yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat berhasil dan mendapatkan respon yang baik dari para peserta pelatihan. Hal ini terbukti dari respon peserta yang antusias dalam mengikuti pelatihan. Selain itu, peserta telah menghasilkan prototype aplikasi sesuai dengan konten yang mereka inginkan. Dengan pengetahuan mengenai desain UI/UX ini diharapkan peserta pelatihan termotivasi dan mampu mengembangkan bakatnya sehingga dapat mendukung karir peserta pelatihan dalam bidang digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Tidar yang telah memberikan dukungan dana DIPA tahun 2023. Kami juga berterima kasih kepada ketua Karang Taruna Candiretno dan ketua TBM “Literasi Dusunku” yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menemani kami melakukan observasi, wawancara dan pendampingan selama pelatihan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Ajie, H., Zulfikar, M., & Oktaviani, V. (2019). Penerapan Konsep User Experience (UX) Pada Perancangan Dashboard Profil Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta. PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, 3(2), 88-97.

Alghifari, H., Siradj, Y., & Kurniawan, A. P. (2020). Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Perumahan Podomoro Park. eProceedings of Applied Science, 6(3).

Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal), 9(1), 70-78.

Asnal, H., Jamaris, M., & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. J-PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 18-25.

Avindra, A., Cahyani, C. M., & Ningsih, L. R. (2021). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao. Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma. Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability, 1(2), 44-49.

Frendiana, V., & Widhiantoro, D. (2020). Desain UI dan UX pada Aplikasi Android Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). Journal of Computer Science and Visual Communication Design, 5(2), 85-93.

Ginting, S. H. N., Ruziq, F., & Wayahdi, M. R. (2023). Pelatihan Mendesain Website Menggunakan Figma Pada Siswa-Siswi SMK Swasta Jambi Medan. PRAXIS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 2(1), 23-28.

Iyan, M., Agung, P. and Iqbal, M. (2019) Desain Grafis dan Multimedia. 1stedn. Bogor: LPPM Universitas Pakua

Khasanah, F. N., Untari, D. T., Nurmanto, D., & Murdowo, S. (2023). Buku Ajar Interaksi Manusia & Komputer Mengenal Tools Desain UI/U. CV Pena Persada.

Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. Jurnal Buana Pengabdian, 3(1), 149-154.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. Jurnal Digit, 10(2), 208-219.

Sugihartono, T., Sulaiman, R., Sarwindah, S., & Marini, M. (2022). Workshop Dan Pelatihan Desain UI/UX Mobile Apps Menggunakan Figma Kepada Anggota Ukm Aoklah Production. Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi), 3(1), 1-7.

Suhaili, M. (2022). Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik). JoMMiT: Jurnal Multi Media dan IT, 6(1).

Suryaningsih, S., Riandika, Y. A., Hasanah, A. N., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 4(2), 20-29.

Pratama, F. O. (2022). LKP: Perancangan Desain UI/UX Sistem Informasi Layanan Konsultasi Psikologi Online pada PT. Disty Teknologi Indonesia (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).